

10. Арбузов М. Ф. Пропаганда та реклама в книжковій торгівлі. – М. : Книга, 1986. – С. 24-26.

11. Чумиков А. Н. Зв'язки з громадськістю : навч. посіб. – 2-е изд. – М. : Справа, 2001. – 206 с.

Ольга Соломаха, Анастасія Грибова
Наук. керівник – к.і.н., доц. Нарядько А. В.
м. Полтава

ВІРТУАЛЬНА МУЗЕАЛІЗАЦІЯ: ІСТОРІЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ

Музеї у сучасному суспільстві розглядаються як невід'ємна складова його соціокультурного простору. Музейна діяльність передбачає широкі контакти з громадськістю, і комунікативна функція набуває особливої ваги у взаємозв'язках музею та суспільства.

Активний розвиток інформаційно-комунікаційних технологій забезпечив формування глобального простору віртуальної реальності, який, виступаючи в якості зручного комунікативного засобу, може сприяти мнемічній діяльності соціуму, зокрема в рамках феномену музейності.

Музейність реалізується в процесі музеалізації шляхом актуалізації, що має на меті збереження та включення культурного та природного надбання в сучасну культуру шляхом активізації соціокультурної ролі його об'єктів та їх інтерпретації [2, с. 49].

Водночас, простір віртуальної реальності поступово сам стає однією із ключових сфер життєдіяльності людини, що створює підґрунтя для формування розширення відповідного процесу музеалізації на простір віртуальної реальності як в напрямку використання його інформаційно-комунікативних засобів для збереження інформації про об'єкти реального світу, так і в напрямку можливої музеалізації віртуальних об'єктів.

Досить популярним на сьогоднішній день є явище «віртуального музею» – музей, що існує у глобальній інформаційно-комунікаційній мережі інтернет завдяки об'єднанню інформаційних і творчих ресурсів для створення принципово нових віртуальних продуктів: віртуальних виставок, колекцій, віртуальних версій неіснуючих об'єктів та ін.

Найпопулярнішими у світі є такі віртуальні музеї як: віртуальний музей Лувра, віртуальний музей Білого Дому, віртуальний Британський музей, «Мадам Тюссо», Національна галерея «Афіни», віртуальний музей «Радіо і телебачення», віртуальний музей «Museum of Moving Images».

Особливе значення має формування в рамках концепції Веб 2.0 ряду відкритих систем, що надають користувачам засоби для збереження та поширення віртуальних об'єктів, що є носіями персональних даних, які мають індивідуальну цінність [3].

Наприкінці 70-х рр. ХХ ст. в Америці, Англії, Франції почалась розробка онлайн-ових музейних систем інформації. В листопаді 1977 р. відбулась перша експериментальна демонстрація потенціалу телетексту служби англійського Лестерширського (Leicestershire) музею в радіомовленні серії новин Бі-Бі-Сі (BBC). Через 6 років працівники того ж музею в співпраці з компанією British Telecom на основі системи PRESTEL створили

перший інтерактивний музей, що містив приблизно 20 регулярно модифікованих сторінок музею, пам'яток, виставок. (куди входив і показ кінофільму), рекламу та резервну програму для запитів на додаткову інформацію [3].

В тому ж 1983 р. у Франції виникає перший масштабний музейний мережний інформаційний сайт на базі французької системи MINITEL [3].

Впродовж останніх років за ініціативи й технологічної підтримки CIDOC (Комітет з документації при Міжнародній раді музеїв) активно поширюються міжнародні проекти, що гармонізують й уніфікують національні програми різних країн у сфері створення й використання музейних інформаційних ресурсів.

У стратегії Четвертої рамкової програми ЄС (на 1994 – 1998 рр.), серед інших планів, з метою вдосконалення сфери культури в період переходу до інформаційного суспільства було задекларовано такий намір: «Створити умови для гармонійного і збалансованого розвитку ринку сервісних послуг, програмних і телекомунікаційних складових, що забезпечують доступ до європейської культурної спадщини».

За спільною ініціативою комісії європейського співтовариства і програми ACTS (Advanced Communications Technologies and Services) реалізовано два масштабні проекти:

1. «Мультимедійний доступ до європейської культурної спадщини» («проект Мо»)

2. «Мультимедіа для освіти і зайнятості через інтеграцію культурних ініціатив» («проект MEDICI», він був продовженням «проекту Мо»).

Міжнародною організацією зі стандартизації «ISO» нещодавно прийнято музейний стандарт ISO-10918 для баз даних комп'ютерних зображень. Цей стандарт містить уніфіковані норми мінімального опису музейного предмета («етикетка»), представленого на комп'ютерному зображенні, та єдиний формат комп'ютерних зображень. Індексація комп'ютерного зображення відбувається шляхом приєднання стандартизованого короткого опису безпосередньо всередину файла зображення.

На основі цього стандарту вже створена єдина європейська мережа комп'ютерних зображень «Museum On Line» (MOL), а також стандартизований пакет сервісних програм інформатизації музеїв світу [4].

Однак віртуальна екскурсія не здатна замінити людині справжню екскурсію залами музею. Маленькі картинки на екрані монітора не в змозі замінити художні шедеври, виставлені в залах того чи іншого музею, комп'ютерні картинки – це звичайна інформаційно-психологічна «наживка», що карбується в пам'яті людини й породжує в неї бажання при нагоді неодмінно завітати в цей музей. Формується цільова зацікавленість людини комп'ютерної епохи музейною спадщиною, їй прищеплюються мистецькі й загальнокультурні цінності [3].

Успішні музеї світу вже давно мають свої представництва в Інтернеті. Існує таке неписане правило: веб-сайт повинен постійно оновлюватися (анонсування музейних подій, розміщення аналітичних статей, зміни інтерфейсу чи структури сайту, додавання нових розділів,

переукомплектування розміщених на сайт каталогів, зображень музейних предметів). Ці оновлення необхідні для того, щоб постійно актуалізувати увагу до сайту, а отже, і до самого музею.

Без залучення комп'ютерних продуктів в експозиційну діяльність значна частина західних музеїв на початку ХХІ ст. уже не мислить свого конкурентоздатного існування (аудіо-, відео- і мультимедійні продукти, що виступають рівноправними учасниками експозиціонування поряд із традиційними музейними предметами).

Джерела та література:

1. Святославский А. В. Среда обитания как среда памяти: к истории отечественной мемориальной культуры [Текст] : автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора культурологии, специальность 24.00.01 – теория и история культуры / А. В. Святославский. – М., 2011. – 54 с.
2. Словарь актуальных музейных терминов [Текст] / М. Е. Каулен, А. А. Сундиева, И. В. Чувилова и др. // Музей. – 2009. – № 5. – С. 47–68.
3. Потильчак О. В. Историчний розвиток музейної справи / О. В. Потильчак. – К. : Видавництво НПУ імені М. П. Драгоманова, 2007. – 57 с.
4. Рутинський М. Й. Музеєзнавство : навч. посіб. / М. Й. Рутинський, О. В. Стецюк. – К. : Знання, 2008. – 428 с.

Юлія Ковтун
Наук. керівник – Забрда О. О.
м. Миргород

ІНФОРМАТИЗАЦІЯ АРХІВНОЇ ГАЛУЗІ

Інформатизація архівної справи – це комплекс організаційних, науково-методичних та технологічних заходів, що забезпечують створення за єдиними методологічними і методичними засадами взаємопов'язаних інформаційних технологій в архівній справі, формуванні національних архівних інформаційних ресурсів.

Стрімкий розвиток комп'ютерних засобів оброблення інформації став невід'ємною складовою процесу проникнення їх у всі сфери життєдіяльності людини, зокрема, в архівну галузь. Масова інформатизація та запровадження нових ефективних технологій у сфері архівної справи – це та стратегічна направленість, яка має суттєво покращити якість та ефективність діяльності архівістів, внаслідок чого пришвидшиться доступ користувачів до архівної інформації.

В числі пріоритетів у роботі Державної архівної служби України (далі – ДАСУ) окремо зазначена необхідність розширення доступу до архівної інформації за допомогою впровадження інформаційно-комунікаційних технологій, щоб в такий спосіб наблизити діяльність архівних установ до сучасних потреб громадянського суспільства та мати можливість створювати інформаційні ресурси, які будуть інтегровані у світовий інформаційний простір.

ДАСУ планомірно вирішує питання практичного впровадження в повсякденну діяльність архівних установ вимог нормативно-правових актів,